

Angebote

Nachmittags- und Ferienbetreuung / Projektstage

Programmier-Werkstatt (Dash-Roboter)

Einstieg ins Programmieren. Es kann zusätzlich ein Aufbaukurs gebucht werden um die Kenntnisse der Kinder zu vertiefen. Einfache, grafische Programmiersprache kennenlernen und eine eigene Geschichte mit dem Dash-Roboter auf dem Tablet programmieren.

Dauer jeweils: 1,5 - 2 Stunden

Teilnehmerzahl begrenzt

Klasse: 3-6

Makey Makey: kleine Platine, große Ideen

Mit dem Mikrocontroller werden leitfähige Objekte im Computer in Befehle umgewandelt. In Verbindung mit Scratch können die Schüler*innen tolle Projekte wie z. B. Live Filmvertonung, Mini-Spiele etc. umsetzen.

Dauer: 2 Stunden

Bis zu 30 Schüler*innen

Klasse: 5-6

Tauche ein in neue Welten mit Virtual Reality

Virtual Reality Entdeckungsreise zum Taj Mahal, Kolloseum und vielen weiteren modernen Weltwundern.

Dauer: 2 Stunden

Bis zu 30 Schüler*innen

Klasse: 4-6

Kontakt und Ansprechpartner

Mobiles Medienlabor - Stadtbibliothek Ulm

Vestgasse 1, 89073 Ulm

www.stadtbibliothek.ulm.de

Tel:

0731/161-4160

0731/161-4188

E-Mail:

medienlabor@ulm.de

Das Mobile Medienlabor wird gefördert von:

 **Bibliotheks
gesellschaft
Ulm e.V.**



**Sparkasse
Ulm**



Stadtbibliothek
Ulm

www.stadtbibliothek.ulm.de



Stadtbibliothek
Ulm

Mobiles Medienlabor

Stadtbibliothek Ulm

Angebote für Schulen und Kitas



Was ist das Mobile Medienlabor?

Digitale Medien gehören heute ganz selbstverständlich zum Lebensalltag von Kindern und Jugendlichen. Smartphones, Tablets und andere digitale Geräte eröffnen viele Möglichkeiten zur Nutzung, aber auch viele Entwicklungs- und Lernchancen.

In Schulen und Kindertageseinrichtungen fehlt oft die Ausstattung oder die Kapazität sich mit allen Ausprägungen der Digitalisierung auseinanderzusetzen. Hier setzt das Mobile Medienlabor an: Es ermöglicht den Kindern viele spannende Projekte, bei denen sie lernen, kreativ und kompetent mit digitalen Medien umzugehen. Angeleitet werden sie dabei von Medienpädagog*innen, welche immer mit vor Ort sind.

Wie kann ich das Mobile Medienlabor buchen?

Sie buchen eines oder mehrere der kostenlosen Angebote und das Mobile Medienlabor kommt zu Ihnen an die Schule oder in die Kindertageseinrichtung. Kontaktinformationen finden Sie auf der Rückseite.

Was ist gut zu wissen?

- Beim Mobilen Medienlabor handelt sich um ein Auto, vollgepackt mit digitalen Medien. Medienpädagog*innen der Stadtbibliothek Ulm haben dazu passende Vermittlungskonzepte, die sie mit den Kindern durchführen können. Sie fahren ganz einfach zu Ihnen an die Schule oder Kindertageseinrichtung. Als Mobil der Zukunft fährt das Mobile Medienlabor natürlich mit Strom.
- Alle Angebote haben Bezug zum Buch, zur Lese- und Sprachförderung!
- Das Mobile Medienlabor stellt eine **Erweiterung** des vielseitigen Angebots der Stadtbibliothek dar und weckt gleichzeitig das Interesse, die Stadtbibliothek als Ort zu erleben.
- Alle Angebote sind **kostenlos!**

Appgelesen - Bilderbuch-App

Sprach- und Leseförderung sowohl mit Sachbüchern als auch mit dem Tablet.

Dauer: 1,5 Stunden

Bis zu 8 Kinder

Vorschulalter (5-6 Jahre)

Programmier' die Biene - BeeBot

Unterschiede zwischen Mensch und Robotern erkennen, Robotorbiene programmieren.

Es kann zusätzlich ein Aufbaukurs gebucht werden um die Kenntnisse der Kinder zu vertiefen.

Dauer jeweils: 1,5 Stunden

Bis zu 8 Kinder

Vorschulalter (5-6 Jahre)

Bring das Bild zum Klingen mit Tellimero

Sprach- und Leseförderung - Ein eigenes sprechendes Bilderbuch herstellen

Dauer: 1,5 Stunden

Bis zu 30 Kinder/Schüler*innen

Vorschulalter (5/6 Jahre) bis Klasse 2

Geräusche-Werkstatt

Kreativer Umgang mit Tablet und Alltagsgegenständen

Dauer: 1,5 Stunden

Bis zu 30 Kinder/Schüler*innen

Vorschulalter (5-6 Jahre) bis Klasse: 2

Programmieren wie die Profis mit Scratch Jr. (App)

Erste Einblicke und Erfahrungen in das Thema Informatik mit grafischer Programmiersprache

Dauer: 2 Stunden

Bis zu 30 Schüler*innen

Klasse: 3-4

Geschichten-Werkstatt mit Tellimero

Sprach- und Leseförderung - Ein eigenes sprechendes Bilderbuch herstellen

Dauer: 1,5 Stunden

Bis zu 30 Schüler*innen

Klasse 3-4

Spielerfinder-Werkstatt

Analog und Digital verbinden, um das erste eigene Spiel zu entwickeln

Dauer: 1,5 Stunden

Bis zu 30 Schüler*innen

Klasse: 3-4

Programmier-Werkstatt für Einsteiger (Dash-Roboter)

Einfache, grafische Programmiersprache kennenlernen und eine eigene Geschichte mit dem Dash-Roboter auf dem Tablet programmieren.

Dauer: 1,5 - 2 Stunden

Bis zu 30 Schüler*innen

Dash entdeckt die Welt: Klasse: 3-4

Abenteuerreise mit Dash: Klasse: 5-6